¡EL MAGAZINE OFICIAL DE MARVEL EN ESPAÑA!

MARVEL AGE

EL CORREO DE LOS LECTORES

Éxito total en la vuelta del Correo de los lectores a Marvel en España. Mogollón de dudas, comentarios y peticiones que pasamos a responder a la de ya.

@ezzio774 ***Marvel Deluxe*** tiene un orden de lectura, similar al orden de publicación, y además lo actualizamos cada año, en nuestra guía, que encontrarás fácilmente en la web oficial o buscando "Marvel Deluxe guía de lectura 2016" en tu buscador favorito. También hacemos lo mismo con los clásicos.

@Julen_iriondo, **@JokerJess99** y **@cristinaandrugs** preguntan por planes para reeditar números atrasados de ***Masacre***. Normalmente no solemos reeditar colecciones actuales, pero con ***Masacre*** está habiendo un clamor. Lo tendremos en cuenta. Nuestro consejo: ¡acude cuanto antes a tu librería especializada favorita si no quieres quedarte sin ningún cómic!

@JDMoyano es ya un habitual de la sección. ¡Que cunda el ejemplo! No nos planteamos recuperar monográficamente los *What If?* clásicos, pero sí ofrecer los más interesantes en los lugares oportunos, como has visto con el ***Omnigold*** de la muerte de **Gwen**. Si ***Secret Wars*** se ha agotado, tendremos que reimprimirlo. Cuenta con ello.

@GuillermoBeat10 Ya has visto que este marzo hemos empezado con el **Nuevo Universo Marvel**, con un desembarco a todo trapo. Todavía nos queda alguna cosita pendiente, como ***El viejo Logan*** o ***Spider-Man***, pero cuenta que de aquí a un par de meses tendremos todo en marcha. Y para las colecciones en tomo, atento a todo el año 2016.

@OmarToxic ***Guerreros Araña*** llegará en formato ***100 % Marvel***, allá por otoño. Será el mismo formato que utilicemos para otras series arácnidas no protagonizadas ni por **Peter** ni por **Miles**, como ***Spiderwoman*** (acaba de regresar este febrero), ***Matanza*** (llega en junio), ***Spider-Gwen*** (julio), ***Spiderman 2099*** (agosto), ***Seda*** (octubre) y ***Spidey*** y ***Veneno*** (noviembre).

@CrisMSep Pregunta por ***Karnak***, a la que nosotros tenemos unas ganas inmensas, pero que en Estados Unidos se ha retrasado tremendamente, así que la hemos enviado a fin de año, en ***100 % Marvel***, con la esperanza de que esos retrasos no se eternicen.

@EnriqueAcebes Le ha molado todo el ***Spiderman 2099*** moderno y pregunta por el clásico. Queremos sacarlo, que no te quepa duda, porque era delicatessen total, pero estamos buscando el hueco. Tardaremos todavía un tiempo. El hueco del ***Coleccionable Ultimate*** lo llena ***Marvel Saga***, pero su espíritu no: es posible que más adelante saquemos otros coleccionables.

@arriolismo Si **Marvel Studios** lanzara una peli o una serie de **Dazzler**, ten por seguro que recuperaríamos su cómic clásico. Pero mira que parece complicado... Algo menos difícil será que reeditemos *Namor* de **John Byrne**. Pero primero queremos ofrecer otras obras clásicas de **Byrne**. En cuanto a *Nextwave*... la amamos como si fuera una madre. Todo será encontrar el momento.

@Alex8ymedio Quiere ***Agente Carter: Operación Pecado***. Podría tener posibilidades, pero tenemos que, adivina... exacto, encontrar el momento. Veremos.

@pochopilates ***Marvel Saga. Jessica Jones*** son cuatro tomos. Calculamos que ***Marvel Saga. Daredevil*** serán alrededor de veinticuatro tomos, hasta llegar al final de la etapa **Diggle**.

@rondador_diurno Nuestra intención es que los ***Omnigold*** de ***La Patrulla-X*** lleguen hasta el final de la excelencia, es decir, hasta el final de Tito **Claremont**.

@lvaro_mart Sí, **Jessica** y **Luke** volverán a encontrarse. Atento. ¿Consejos para iniciarse en la lectura de **Marvel**? Vas por buen camino. Pero apúntate al integral de ***Civil War*** que ya está disponible y serás marvelita para siempre.

El ganador de nuestro cómic de regalo, nada menos que el ***Marvel Saga. Jessica Jones*** nº 1, es **@rondador_diurno** ¡Nos pondremos en contacto contigo para hacértelo llegar! A todos los demás, muchas gracias por participar y preguntar. No dejéis de intentarlo: para el próximo número, sortearemos el ***Marvel Saga. El Asombroso Spiderman*** nº 1 entre todos los que nos dejen sus cuestiones en Twitter con el hashtag #MarvelEsPanini

CONCURSO MARVEL AGE nº 5

Entre todos los artículos que recibamos en jclemente@panini.es con el tema **MARVEL COMO REFLEJO DEL MUNDO REAL: EL CASO CIVIL WAR** escogeremos la mejor, la publicaremos en MARVEL AGE nº 5 y obsequiaremos al autor con un ejemplar de *MARVEL HÉROES. SPIDERMAN DE ROGER STERN: LA EDICIÓN DEFINITIVA*

Entre todas los artículos que recibamos en jclemente@panini.es sobre la figura de **MARK MILLAR** escogeremos la mejor, la publicaremos en *MARVEL AGE* nº 5 y obsequiaremos al autor con un ejemplar de *JUPITER'S LEGACY* nº 1.

¡El plazo termina el 1 de abril!

MARVEL AGE

Redacción
Director: **Julián M. Clemente**
Director artístico: **Francis González**
Redactor jefe: **Íñigo de Prada**

Han colaborado en este número:
T. J. Dietsch, Marc Strom y Ben Morse
con textos de **Marvel.com,**
Ovidio Miguel Maestro Sellés,
Román Camacho Martín

Traductores:
Santiago García, Gonzalo Quesada

Realización técnica:
Forja Digital

Diseño y maquetación:
Marina Ariza, Norma Cuadrat

Revisión y corrección:
Francisco López, Bruno Orive

Contratación de publicidad:
Panini 972 75 74 11

Redes:
paninicomics.es
facebook.com/paniniComicsEsp
twitter.com/PaniniComicsEsp
#MarvelEsPanini

MARVEL AGE
PUBLICACIÓN MENSUAL
AÑO 1 - NÚMERO 3 - MARZO 2016
Una publicación de Panini España, S.A. Redacción y administración: C/ Vallespí, 20. 17257-Torroella de Montgrí (Girona). Telf.: 972 757 411. Fax: 972 757 711. www.paninicomics.es. Impresión: Comgrafic. C/ Llull, 105-107, 1ª planta, 08005 Barcelona (Spain). Impreso en España. Distribución y reposición: SD Distribuciones. C/ Montsià 9-11. 08130 Santa Perpetua de Mogoda. MARVEL, all related characters and their distinctive likenesses are trademarks of Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries, and are used with permission. TM & © 2016 MARVEL. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. Edición española por Panini España S.A. bajo licencia de Marvel Characters B.V. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en este número. Depósito Legal: DL GI 2062-2015. Realización: Forja Digital.

Director de publicaciones: **JOSÉ LUIS CÓRDOBA**. Director editorial de cómics: **ALEJANDRO MARTÍNEZ VITURTIA**. Product manager: **PONÇ CUFINYÀ**. Editor Marvel: **JULIÁN M. CLEMENTE**. Responsable de producción: **JORDI GUINART**. Director de publicaciones: **MARCO M. LUPOI**. Licencias: **ANNALISA CALIFANO y BEATRICE DOTI.** Coordinador editorial: **LEONARDO RAVEGGI.** Director de arte: **MARIO CORTICELLI.** Preimpresión: **ALESSANDRO NALLI.**

DENTRO DEL BULLPEN

por Julián M. Clemente

¿Por qué unas colecciones se publican en grapa y otras en tomo? Ahora que estamos inmersos en un relanzamiento, es el momento de abordar este tema. En el principio, antes de **Panini**, todo era grapa. Hubo tímidos intentos por publicar material en tomo, pero tal cosa no se consolidaría hasta bien entrados los noventa, cuando en **Cómics Forum** salvaron así series con malas ventas, pero que merecían seguir activas. A partir de entonces, cuando algo no funciona en grapa, siempre se podía salvar en tomo. En un momento dado, ocurrió que algunas pocas series salieron directamente en tomo, porque no se confiaba en su futuro en grapa. Fue el caso de ***Los Exiliados***, que **Panini** continuó y concluyó en ese mismo formato.

La llegada de **Panini**, supuso una aceptación mayor de riesgo. Colecciones que en **Forum** dábamos por imposibles (y lo sé porque estaba allí), pudieron ver la luz, directamente en tomo. A partir de entonces, partimos de la premisa de que el **Universo Marvel** tiene una almendra central, que se publica en grapa, y un entorno, que va en tomo. A veces ocurre que un personaje salta de un grupo a otro. Sucedió con **Daredevil**, que durante muchísimo tiempo se publicó en grapa. Sus ventas aconsejaron el paso a tomo, y ahí ha permanecido, con una excelente salud. Caso contrario es el de **Masacre**: su extraordinaria popularidad creciente ha determinado que salte del tomo a la grapa. Y luego tenemos el caso de **Hulk**. Es uno de los fundamentos de **Marvel**, parte esencial del Universo Cinemático... pero su grapa no es un gran éxito, aunque tampoco un gran fracaso. Antes de pasarlo a tomo, optamos por mantenerlo en grapa, aunque para ello fuera obligada una pequeña subida de precio en su caso. La intuición también juega en esto: es lo que nos llevó a lanzar en grapa ***Mapache Cohete*** o ***Agentes de SHIELD***. Y de momento, funciona.

Después de tanto tiempo haciendo esto, basta con que **Marvel** anuncie una serie para imaginar en qué formato debe ir. Y sin embargo a veces todavía nos equivocamos. Es otra manera que tiene el destino de decirnos que no nos durmamos, que estemos atentos, que no nos pasemos de listos, porque todavía somos muy jóvenes y tenemos mucho que aprender. Nunca sabes dónde aparecerá el siguiente **Miles Morales** o la siguiente **Kamala Khan**. Hablando de **Miles**, ¿te he contado ya que muy pronto tendrá su grapa mensual? Y ya sabes: cuando una serie está en grapa... ¡no puede esperar al tomo para que te hagas con ella!

Nota final: Tranquilo, el listado de novedades volverá en el próximo número.

MARVEL AGE

Daily Bugle Edición Cómic ..... Pág. 2
Amadeus Cho se convierte en... El Alucinante Hulk ..... Pág. 4
Daily Bugle Edición Cine ..... Pág. 6
La Nueva y Diferente Marvel ..... Pág. 8
Kamala Khan y la diversidad en la Marvel actual ..... Pág. 12
David Marquez saca brillo al Invencible Iron Man ..... Pág. 16

PANINI CONFIDENCIAL

Aventuras de una blogera en construcción ..... 2ª de cubiertas
Walter Simonson, o cómo narrar más allá de las viñetas .... Pág. 4

DAILY BUGLE
EDICIÓN CÓMIC
POR ÍÑIGO DE PRADA

SEGUNDA RONDA

Un cómic puede vivir muchas vidas.

El Masacre de Fabian Nicieza: un clásico moderno.

Al igual que con el Plan de clásicos el número pasado, este mes repasaremos las reediciones contemporáneas de **Marvel** en 2016. Ya avisamos entonces de que el sorprendente punto de encuentro entre ambas cronologías lo marca **Masacre**, como último gran icono de Marvel, y el último en asaltar la cartelera. De hecho, la línea ***Marvel Héroes*** le da tratamiento de clásico a su etapa con **Joe Kelly** en 1997, mientras las anteriores miniseries "Persecución en Círculo" (1993, **Fabian Nicieza** y **Joe Madureira**) y "Pecados del pasado" (1994, **Mark Waid** e **Ian Churchill**), arrancarán la recopilación de ***Las Minis de Masacre*** en ***100 % Marvel***, a razón de dos por tomo, a partir de abril. Se trata no obstante de una excepción, porque no se habían vuelto a publicar en España desde los años noventa, pero las demás permanecen inéditas en nuestro país y son mucho más recientes, como corresponde al formato. Así, el segundo tomo, de mayo, recogerá por primera vez "Masacre mata al Universo Marvel" y "Masacre Matalustrado", escritas en 2012 y 2013 por **Cullen Bunn**.

La recuperación de los terceros volúmenes de **Capitán América** y **Iron Man**, iniciados en 1998 con "Heroes Return" e interrumpidos en 2000 y 2001 hasta su inclusión respectivamente en el sello ***Marvel Knights*** y "Vengadores Desunidos", compartirá igualmente distintos formatos, al recopilar tanto material inédito como reeditado. Concretamente, el segundo ***Colección Extra Superhéroes*** del **Hombre de Hierro** y el tercero del **Capi**, ***Colección Extra Superhéroes*** nº 59: ***Iron Man*** nº 2: ***La Furia del Dragón*** (*Iron Man* vol. 3, #14-25 USA, en marzo), y ***Colección Extra Superhéroes*** nº 60: ***Capitán América*** nº 3: ***El Protocida*** (*Captain America* vol. 3, #25-38 USA, en abril), se completarán cada uno con dos tomos con el mismo formato de ***El Asombroso Spiderman***: ***El Invencible Iron Man: El Libro De Los Diez Anillos*** (*Iron Man* vol. 3, #50-58 USA, en abril) y ***El Invencible Iron Man: De Brillante Armadura*** (*Iron Man* vol. 3, #59-72 USA, en agosto), y ***Capitán América: Fracturado*** (*Captain America* vol. 3, #39-44 USA, en junio) y ***Capitán América: Funeral por América*** (*Captain America* vol. 3, #45-50 USA, en octubre). El prematuro cierre, también en 2001, del contenedor *Generación Mutante*, dejó parcialmente inéditos los ya recuperados ***Contra-X: X-Force*** y ***Contra-X: Generación-X***. Este mismo mes de marzo le toca el turno a ***Contra-X: X-Man*** (*X-Man* #63-75 USA). Una etapa perdida de auténtico culto liderada por **Warren Ellis**, en este caso junto a **Steven Grant** y **Ariel Olivetti**. Reseñar asimismo, aunque no se traten estrictamente de reediciones, la recuperación en ***100 % Marvel*** de otros inéditos más recientes, como las miniseries de origen "Kingpin: Todos los hombres del Rey" en marzo, y "Cráneo Rojo: El Mal Encarnado" en abril.

Volviendo a *Civil War* y con un ojo siempre puesto en el calendario cinematográfico, ya tenemos desde febrero en las librerías ***Marvel Integral. Civil***

War, con la serie central, su prólogo *The New Avengers: Illuminati* One-Shot USA y unos extras a la altura del mayor evento de la historia de **Marvel**. Servirá de puente a la continuación de los Integrales del **Capi**, que no en vano comenzaran con su anterior película, con ***Marvel Integral. Capitán América: Civil War*** en marzo y ***Marvel Integral. La Muerte Del Capitán América*** en mayo, recopilando el segundo y tercer año de la histórica estancia de **Ed Brubaker** en la serie (*Captain America* vol. 5, #15-32 USA), más cruces, especiales y extras, hasta un total de 880 páginas. Que la peli no te deje con ganas de más.

La ***Colección Extra Superhéroes*** nos acompañará todos los meses del año. Ya ha concluido la recopilación de ***Marvel Nights: Punisher***, con su tercer tomo, en enero (*Marvel Knights: Punisher* #24-37 USA; *Punisher War Zone* vol. 2, #1-6 USA), si bien el ***Punisher*** de **Garth Ennis** volverá a ***Marvel Saga*** a partir de octubre en su encarnación ***MAX***. También concluyen su recorrido ***Thor***, con su sexto tomo en mayo, con el "Ragnarok" de **Michael Avon Oeming** (*The Mighty Thor* vol. 2, #68-85 USA); y ***Thunderbolts*** con su quinto tomo en julio (*Thunderbolts* #60 -75 USA) poniendo fin a la etapa de **Fabian Nicieza**, y al equipo original. Desde febrero está ¡por fin! en las librerías el arranque del segundo volumen de ***Runaways***, "Verdaderos creyentes" (*Runaways* vol. 2, #1-13 y *X-Men/Runaways* USA). Prosigue la recopilación de las series secundarias del **Hombre-Araña**, tras la antología ***La Telaraña de Spiderman*** y los tres tomos dedicados a ***Peter Parker: Spiderman***, con la continuación de aquella en el integral ***El Espectacular Spiderman***, con sus veintisiete números a cargo de **Paul Jenkins**. Continúan **Genis-Vell** como ***Capitán Marvel***, en su tercer tomo en septiembre, con **Peter David** dándose el relevo a sí mismo (*Captain Marvel* vol. 3, #27-35 y *Captain Marvel* vol. 4, #1- 6 USA); el segundo tomo de ***X-Statix***, de los inclasificables **Peter Milligan** y **Mike Allred** (*X-Statix* #11-20 USA), en octubre; y el segundo de **Richard Rider** como ***Nova***, dentro del ciclo cósmico de **Dan Abnett** y **Andy Lanning** iniciado por "Aniquilación"; aparte de los ya citados ***Colección Extra Superhéroes*** del **Capi** y **Iron Man**. Comienzan los modernos ***Guardianes de La Galaxia***, a caballo entre "Aniquilación: Conquista" y "Guerra de Reyes" (*Guardians of The Galaxy* vol. 2, #1-12 USA). Por último, la colección ensaya nueva fórmula en diciembre, centrándose en el recorrido de un autor, ***El Universo Marvel de Grant Morrison***, en lugar de una etapa concreta de un personaje, con las miniseries *Skrull Kill Crew*, *Marvel Boy*, *Fantastic Four 1 2 3 4* y el especial "Nick's World..." de la antología *Marvel Knights Double Shot*.

La línea más cercana a la actualidad, ***Marvel Deluxe***, descansa en diciembre, pese a lo cual contaremos hasta quince ejemplares este año, con cuatro meses de salidas dobles. Se trata de un año continuista, marcado por la transición de "La Edad Heroica" hacia ***Marvel Now***, con muy pocos comienzos o finales de etapa. Prácticamente sólo los dos primeros tomos del cuarto volumen de ***El Poderoso Thor*** de **Matt Fraction** en ***Marvel Deluxe. Thor*** nºs 6 y 7: ***La Semilla de Galactus*** y ***Tanarus***, en enero y julio. Entre medias, el verdadero impulso es de ***Miedo Encarnado***, también de **Fraction**, este mes de marzo. Igualmente articula los dos tomos de ***Capitán América***, con el comienzo del final de la histórica etapa de **Ed Brubaker** en ***Marvel Deluxe. Capitán América*** nºs 13 y 14: ***Gulag*** y ***Sueños Americanos*** en marzo y julio. Los principales cruces con el evento se narrarán en el tercer tomo de ***Los Vengadores*** en abril, uno especial de ***La Patrulla-X*** en mayo, el decimoquinto de ***Los Nuevos Vengadores*** en junio y el sexto de ***El Invencible Iron Man*** en agosto. El ***Lobezno*** de **Jason Aaron** aún va por libre en su séptimo tomo en febrero, pero solo hasta que ***Cisma*** se cruce en su camino y en el de **La Patrulla-X** en septiembre. La convergencia hacia "VvX: Los Vengadores vs. La Patrulla-X" comienza ese mismo mes con ***Marvel Deluxe. Jóvenes Vengadores*** nº 3: ***La Cruzada de los niños***. Antes del fin de año, aún tendremos tiempo en octubre y noviembre para un cruce entre las series vengadoras de **Brian Michael Bendis**, con la venganza de quien fuera **El Duende Verde**, en ***Marvel Deluxe. Los Nuevos Vengadores*** nº 16 y ***Los Vengadores*** nº 4: ***Osborn***; y para conocer la primera de las **Patrullas-X** resultantes de "Cisma", en ***Marvel Deluxe. Patrulla-X - Equipo Extinción*** nº 1: ***Regénesis***, en noviembre. Y ojo, porque con estos últimos comienzos de etapa llegarán importantes novedades en la línea.

La generalización de las reediciones modernas puede ser el mayor cambio que haya incorporado **Panini Cómics** a la edición de **Marvel** en España. ¡Toda una generación de lectores ni siquiera ha conocido los retapados! ■

La muerte del Sueño, y un nuevo principio.

Dan Abnett y **Andy Lanning** reinventan el cosmos marvelita, y sin imaginarlo, seis años después la propia *space opera*.

Un antes y después para la franquicia mutante, pero sobre todo para sus dos principales pilares.

AMADEUS CHO SE CONVIERTE EN... ...EL ALUCINANTE HULK

POR TJ. DIETSCH

GREG PAK NOS PONE AL DÍA SOBRE EL NUEVO GOLIAT VERDE, LO QUE LE HA OCURRIDO A BRUCE BANNER Y MÁS COSAS

Después de meses de conjeturas, la estrella de *The Totally Awsome Hulk* ha sido revelada. ¡**Amadeus Cho**, personaje del reparto de las series de Hulk y **Hércules** presentado en 2006 en *Amazing Fantasy* vol. 2, #15 USA, se convertirá en el Goliat Verde en la nueva serie regular escrita por el creador del personaje, **Greg Pak**, con dibujos de **Frank Cho**!

Cho, una de las ocho personas más inteligentes del planeta, trae un nuevo entusiasmo a un personaje que tradicionalmente se ha pasado gran parte de su tiempo queriendo que lo dejen en paz. En lugar de tratar su lado **Hulk** como una carga, **Cho** disfruta de sus nuevos poderes y habilidades.

La última vez que hablamos con **Pak** sobre la serie, la nueva identidad de **Hulk** todavía no había sido revelada, por fin puede hablar de todo; desde la decisión de mantener oculta la noticia al paradero de otro genio científico con fuertes conexiones con **Hulk**.

Marvel: ¿Qué se siente al escribir la primera serie Marvel que cuenta con un personaje coreano-americano como protagonista?

Greg Pak: ¡Estoy encantado! Pero merece la pena señalar que no es exactamente la primera; ¡**Fred Van Lente** y yo coescribimos la serie limitada *Príncipe Del Poder* coprotagonizada por, sí, **Amadeus Cho**! Pero sí, cuando cocreé a **Amadeus** con **Takeshi Miyazawa** hace 10 años, esto es con lo que soñaba. En aquel momento, había un buen número de personajes asiáticos procedentes de Asia en los tebeos de superhéroes norteamericanos, pero sorprendentemente pocos personajes específicamente asiático-americanos. Me pareció que ahí había un lugar, particularmente para un personaje masculino asiático-americano que no tuviese ninguna conexión con las Artes Marciales. No es que no me gusten las Artes Marciales, pero me gusta la variedad, ¿sabes? Así que ha sido fantástico que los lectores hayan llegado a apreciar a **Amadeus** lo bastante durante estos años como para permitirnos llegar a este punto.

Greg Pak

Marvel: ¿Cuándo se os ocurrió el título de *The Totally Awsome Hulk? Suena muy apropiado.*

Greg Pak: En realidad, se nos ocurrió algo tarde, después de que yo hubiese escrito el primer par de números y **Frank** hubiese dibujado casi todo el primero. Yo dudaba un poco al principio, pero he acabado por apreciarlo. A **Amadeus** le encanta ser **Hulk**; sus aventuras tienen un aire muy distinto, así que un título divertido como ése resulta adecuado. ¡También me gusta que muchas noticias sobre la serie venían a decir algo así como: "Hay un nuevo **Hulk**... ¡y es alucinante!", lo que suena a una reseña muy positiva, así que eso que llevamos ganado!

Marvel: ¿Resultó difícil mantener en secreto la identidad de Amadeus durante un tiempo mientras hacíais las primeras entrevistas?

Greg Pak: [Risas] ¡Sí! Quería gritarlo desde el principio. Pero lo divertido de los tebeos es picar a los

lectores y los finales colgados. Darle a los fans espacio para hablar fue totalmente lo adecuado.

Marvel: ¿Cómo ha sido para ti ver a Amadeus pasar de ser ese personaje que creaste en *Amazing Fantasy* vol. 2, #15 USA a ser parte importante del Universo Marvel y a ser ahora Hulk?

Greg Pak: Ha sido genial. Es increíblemente difícil crear personajes nuevos en estos grandes universos compartidos. Así que le estoy enormemente agradecido a editores como **Mark Paniccia, Nate Cosby** y **Jordan White**, que se enamoraron de **Amadeus** desde el principio y apoyaron sus apariciones durante estos años. Y un saludo a guionistas como **Dan Slott, Jonathan Hickman** y **Frank Cho**, que lo han utilizado en sus series, y el mayor de todos para **Fred Van Lente**, con quien coescribí las aventuras de **Amadeus** en la serie de **Hércules** durante más de cuatro años. Y un enorme agradecimiento a **Axel Alonso, Editor Jefe Marvel,** que entendió inmediatamente lo divertido que sería que **Amadeus Cho** fuese **Hulk** y ha sido completamente decisivo a cada paso del camino.

Y, por supuesto, el mayor de todos a los lectores, que han comprado las series con **Amadeus** durante estos años. Vosotros habéis conseguido que ocurra. De verdad.

Marvel: Como has mencionado, a Amadeus le encanta ser Hulk. ¿Este cambio en cómo se plantea las cosas que se le ponen por delante cambia cómo te planteas tú las historias?

Greg Pak: Oh, sí, lo cambia todo. No es el típico héroe reacio que al principio rechaza la llamada de la aventura; es un héroe extravagantemente proactivo que se lanza al peligro a cada oportunidad que tiene. Hace que sea una narración enormemente divertida y vertiginosa en la que nuestro héroe se mete en follones tremendos, y lo divertido es ver cómo él y los demás lo solucionan. Puede que **Amadeus** tenga toda la razón al tener tanta confianza... o puede que aquello le supere totalmente y se dirija de cabeza al desastre. Es una historia tremendamente divertida de escribir.

Marvel: Hablando de lo cual, ¿a qué clase de amenazas se enfrentará este Hulk cuando comience la serie?

Greg Pak: Bueno, ya hemos mostrado algunas páginas increíbles de **Frank Cho** que muestran a **Hulk** luchando contra una enorme tortuga marina de dos cabezas que escupe fuego. Así que tenemos monstruos gigantescos, que **Frank Cho** dibuja como nadie. También vamos a tener una nueva e impresionante villana muy pronto.

Marvel: ¿Cómo van a reaccionar los amigos, aliados y enemigos de Bruce Banner a que Amadeus sea el nuevo Hulk?

Greg Pak: Ésa es una parte importante de la historia... ¡y todavía no puedo contarla! Digamos que veremos a **Hulka** y **Spidey** y a un nuevo personaje secundario femenino en el primer arco argumental, y todas sus distintas acciones y reacciones van a ser divertidísimas y alimentarán la construcción del personaje de **Amadeus** durante la primera historia.

Marvel: ¿Puedes contarnos algo más de lo que pasa con Bruce?

Greg Pak: Ése es el mayor misterio de esta primera historia. ¿Cómo se convirtió **Amadeus** en **Hulk** y qué le ha pasado a **Banner?** ¡Compra la serie y entérate!

El Alucinante Hulk nº 46, protagonizada por **Amadeus Cho**, se abrirá camino a tortazos en tu librería de la mano de **Greg Pak** y **Frank Cho**... ¡seguid consultando en nuestros canales sociales las noticias sobre el nuevo y diferente **Universo Marvel**! ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

DAILY BUGLE
EDICIÓN CINE

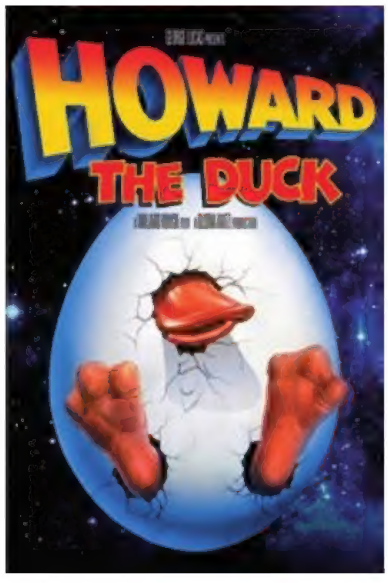
POR ÍÑIGO DE PRADA

HOWARD EL PATO: LA LLAMA DE LA EDAD DE BRONCE

¿Estrenaría **Howard** ahora nueva serie, de no ser por su adaptación?

Incluso ahora, que el catálogo de adaptaciones **Marvel** se ha abierto por fin más allá de sus grandes iconos, sorprende que un personaje tan aparentemente improbable como **Howard, el Pato** diera los primeros pasos fílmicos de **La casa de Las Ideas**, allá por 1986. Su elección cobra más sentido si retrocedemos esos treinta años, y desde la personalísima visión creativa de **George Lucas**. El lanzamiento de su serie regular había representado, diez años atrás, la primera gran explosión de ventas de la muy necesitada **Edad de Bronce** marvelita, justo cuando *Star Wars* se preparaba para ser la segunda, lo que no le evitó la correspondiente parodia del pato. **Howard** llegó a protagonizar su propia tira de prensa, una revista en blanco y negro y hasta un serial radiofónico, con la voz de **James Belushi**. Claro que para cuando **Lucas** se hizo con sus derechos, tras una opción previa de **Selluloid Productions** y solventar sendos contenciosos con su creador, **Steve Gerber**, y con **Disney**, **La Edad de Bronce** quedaba ya muy lejos de la netamente superheroica **Marvel** de **Jim Shooter**. Pero eso representaba un aliciente para un cineasta tan íntimamente anacrónico como **Lucas**, que al fin y al cabo había resucitado los seriales de su infancia con *Star Wars* e *Indiana Jones*.

Tras un huevo, una revista ¡o incluso de espaldas!, **Howard** se mostró muy tímido en los carteles de su película.



Lucasfilm contó con el respaldo de la productora que más experiencia tenía con **Marvel** en imagen real televisiva, **Universal Pictures**, y que en 1982 tras el final de *El Increíble Hulk*, había tanteado llevar al cine a **Estela Plateada**. Buscaban su propio "Superman", como demuestra un presupuesto de 37 millones de dólares –el doble por ejemplo que *Regreso al futuro*–, y un reparto a la altura del mismo, con **Lea Thompson** y **Jeffrey Jones** en la cima de su fama ochentera, junto a un desubicado **Tim Robbins** que aún hoy reconoce no saber de qué iba la película. La cuestión es que habían adquirido no un icono sino un personaje de culto, y a este lado del Atlántico ni eso, apoyándose internacionalmente por algo en la muletilla "Un nuevo héroe".

Con **Lucas** de productor ejecutivo, llegó la coescritora de *American Graffiti* e *Indiana Jones y el templo maldito*, **Gloria Katz**, como guionista, y su marido, el especialista en comedias **Willard Huyck**, como director. Repiten asimismo los productores de *El Retorno del Jedi*, **Robert Latham Brown** e **Ian Bryce**, que reincidiría después con *Spider-Man*. Y muchos técnicos de ambas sagas,

como **Joe Johnston**, oscarizado por los efectos visuales de *En busca del Arca perdida*, veinticinco años antes de dirigir *Capitán América: el primer Vengador*; o el maestro de la *stop-motion*, **Phil Tippett**, cuyo **Señor de Las Tinieblas** no tiene nada que envidiar a su propio **Ráncor**. De hecho, *Howard* se proyectó inicialmente como una cinta de animación, para luego reconvertirse a imagen real como escaparate de **Industrial Light & Magic**. Si bien se trata de un producto básicamente artesanal, sin rastro de la incipiente infografía que ya habían empleado un año antes en *El secreto de la pirámide*, y que eclosionaría tres años después en *Abyss*, al no concebirse en base al despliegue visual y tener que cumplir los plazos de la **Universal**. A día de hoy, en cambio, es donde radica gran parte de su encanto, incluyendo un traje de **Howard** de dos millones de dólares, ridiculizado en su momento, pero que ha envejecido mucho mejor de lo que hubiera hecho cualquier efecto especial. Y una representación de **Duckworld** que figura entre los mejores arranques de ninguna película **Marvel**, pese a que **Gerber**, asesor de la cinta, había tratado de sacarlo de continuidad en el cómic junto a las demás aportaciones de la etapa de **Bill Mantlo**. Del mismo modo brilla la banda sonora de **John Barry**, ganador no en vano de cinco Oscar, y hasta las pegadizas canciones de **Thomas Dolby** para las improbables **Cherry Bomb**, muy por encima del actual promedio del género.

El verdadero problema es quedarse en tierra de nadie entre el cáustico carácter del **Howard** del cómic y los márgenes tolerables en una superproducción para todos los públicos. La sátira se diluye en una aventura familiar, aun así, un punto más transgresora de lo que sería esperable hoy en día, sin escatimar en puros, lenguaje malsonante o alusiones sexuales, incluida su ambigua relación con **Beverly**, el único otro personaje adaptado del cómic, por no hablar de las pato-tetas, que doy fe de que nos desubicaron a muchos niños en la sala de cine; pero pierde gran parte de su mordacidad y casi todo su fatalismo, en un personaje que inició su colección tratando de suicidarse. Se rebaja aún más a los secundarios, en una trama demasiado blanca que tampoco alcanzó a los adultos. Al final, lo más extravagante son sus imposibles estilismos ochenteros, que entonces debían pasar mucho más inadvertidos. **Gerber** acabó protestando porque "ese no es **Howard**", y tal vez no lo sea del todo, pero al menos tampoco es **Donald**.

Poco importa, cuando se saldó con tal batacazo en taquilla, que aquellos primeros pasos de **Marvel** en el cine fueron también los últimos durante doce largos años, amén de restringir a **Lucasfilm** a prácticamente sus dos grandes únicos éxitos. Dos largas sombras que siguen tiñendo de morbo las valoraciones de un filme fallido, pero que nostalgia aparte, es imposible recuperar sin al menos una sonrisa entre cómplice e incrédula. Además abrió tantas puertas como las que cerró, sólo que a otros, comenzando por **Alf** y toda la invasión de mordaces criaturas antropomórficas que inundó la parrilla televisiva infantil a caballo entre los años ochenta y noventa, y progresivamente también en la cinematográfica, a través de adaptaciones de cómics independientes en clave de comedia más o menos gamberra como *Las Tortugas Ninja*, *La Máscara* o *Men in Black*.

La clamorosa ausencia de **Marvel** fue reparada por sorpresa por otra criatura de la **Edad de Bronce**, **Blade**, en 1998. Una llama que mantuvieron agonizante pero viva, **El Castigador**, **El Hombre-Cosa** y **El Motorista Fantasma**, a la sombra ahora sí de las grandes franquicias marvelitas. Hasta que la renuncia de **Sony** en 2013 a esta última, pareció apagarla en comparación a la primera auténtica película de superhéroes que eran ***Los Vengadores***. Pero nuevamente contra pronóstico, ***Los Guardianes de La Galaxia*** y un mapache parlante, directo sucesor de **Howard** (nacieron respectivamente en 1973 y 1976), comenzaron un nuevo ciclo en el que también han renacido ***Los Defensores*** de **Netflix**, y ***Pantera Negra*** o la ***Capitana Marvel*** que estarán en primera línea de la **Fase Tres**. Los propios **Guardianes** parecían una apuesta tan suicida como lo fue **Howard**, al ser anunciados en 2012. Pero fue el **Pato** quien apareció tras sus créditos, para reivindicar su triunfo también un poco como propio. Quienes vaticinaron la venganza de **Donald** tras la llegada de **Disney**, tendrán plumas para largo, con no uno sino dos tomos de **Howard** en las librerías en estos momentos: *Howard The Human* en ***Secret Wars: Mundo de Batalla*** nº 6, y su nueva serie regular en ***100% Marvel. El Pato Howard*** nº 11. Treinta años después, **La Edad de Bronce** está más viva que nunca. ■

Hasta siete actores distintos se enfundaron el traje de **Howard**, con la voz de **Chip Zien**.

Howard se habría reído hasta de su propia película, pero se dejó la sátira en el cómic.

Los protagonistas firmaron por otras dos películas, como bien sabía la **Hulka** de **Dan Slott**.

Howard fue originalmente un secundario de **El Hombre-Cosa**. Ilustración de **Val Mayerick**.

DESCUBRE LOS LUGARES NUEVOS Y FAMILIARES A LOS QUE BRIAN MICHAEL BENDIS LLEVARÁ A TONY STARK

¡Lee lo que **Bendis** quiere conseguir con **Tony** en *Invencible Iron Man*, a partir de marzo!

¡Brian Michael Bendis revela en una nueva entrevista por qué quería escribir una nueva serie de **Iron Man** en solitario con ***Invencible Iron Man!***

Bendis no desconoce lo que es escribir a **Iron Man**, pero con ***Invencible Iron Man***, el consumado guionista hace equipo con su frecuente colaborador **David Marquez** para conducir las nuevas y diferentes aventuras de **Tony Stark**. ¡Sigue leyendo para saber cómo describe **Bendis** por qué sintió que era el momento adecuado para abordar a **Tony**, qué podemos esperar de la nueva serie y cómo es trabajar con el dibujante **David Marquez**! Lee ahora y compra una copia de ***Invencible Iron Man***.

Marvel: Parece que esta serie se ha posicionado como la serie insignia tanto de la Nueva y Diferente Marvel como del Universo Marvel a partir de ahora. ¿Qué tienen las historias que vais a contar que hacen que esta serie sea definitoria de eso y de lo que va a pasar en el Universo Marvel?

Brian Michael Bendis: Para ser sincero, creo que el público es el que decide cuáles son los títulos insignia. Yo estoy muy contento con nuestros pedidos, que nos dicen que el público estaba esperando algo así de **Tony**, de modo que en ese sentido estamos muy satisfechos. Hay una sorpresa al final del primer número que responderá inmediatamente a tu pregunta, una pregunta que no voy a contestar en esta entrevista, pero tenemos un gancho, uno de varios, que debutará en el primer número, pero es esa última página la que va a hacer que la gente empiece a hablar en Internet y la gente verá por qué estamos tan entusiasmados con las posibilidades de futuro de **Tony**.

Esto es un ejemplo perfecto: las películas son fenómenos mundiales, el personaje ha encontrado completamente su lugar en nuestra cultura. Qué rápidamente olvida la gente lo arriesgado que fue hacer que **Iron Man** protagonizase una película. No fue un éxito obvio, algo inevitable. Fue una apuesta por parte de unos cineastas que sintieron que tenían algo auténtico que decir con el personaje, y por eso estamos así hoy, y que mis niños sepan, no ha habido nunca un momento en que **Iron Man** no haya sido el patrón oro, el tope de gama, un personaje del nivel de **Spiderman**. En su faceta editorial, aunque las historias han sido sobresalientes –yo he pregonado a voz en grito lo buena que fue la etapa de [**Matt**] **Fraction** en la serie– no hemos sido capaces de captar lo que el público general y no lector de cómics ha encontrado en **Iron Man** y no hemos sido capaces de encontrar una forma singular de llevarlo al cómic que no sea simplemente repetir lo que ya había en la película. Darle un conjunto completamente distinto de aventuras y motivaciones que de verdad llevasen al personaje mucho más lejos de lo que las películas pueden hacer, aprovechando que nosotros trabajamos en un formato que funciona a largo plazo como son los cómics. Esto es muy emocionante y durante años, **Tom** [**Brevoort**] me ha ofrecido escribir esta serie, pero yo siempre tenía a **Iron Man** en alguna de mis series, de modo que no sentía que fuera una deuda que tenía que saldar, ¿sabes?

A partir literalmente de 2004 en adelante, lo he estado escribiendo cada mes de una u otra forma y algunos de mis mejores momentos en la editorial lo han tenido a él como protagonista, como en *Civil War: The Confession* y cosas así. Como la gente ha señalado en Tumblr, en el momento en que **Marvel** me dejó hacer lo que yo quise en *Ultimate Marvel Team-Up* escribí a **Iron Man**. Cuando **Tom** me pedía que me subiera a bordo durante estos años, yo sentía que ya lo estaba escribiendo en algún sitio, pero ésta

fue la primera vez que no era así, y aquí llegó esta gran iniciativa y llegamos **David Marquez** y yo, que queremos llevarlo al siguiente nivel creativamente por nuestra cuenta, de modo que aquí estamos. Son todas esas cosas juntas. Es dónde está el personaje en la cultura general, dónde estamos nosotros como autores, dónde quiere llevar **Marvel** al personaje, y ahora estamos, después de *Secret Wars*, en un lugar muy especial para realmente redefinir, o ultradefinir, a algunas de las personas verdaderamente especiales que pueblan el **Universo Marvel**.

Marvel: Esto parece, no digamos un reinicio de Iron Man, de ninguna de las maneras, pero sí en cierto sentido una reinvención o una nueva forma de ver al personaje...

Brian Michael Bendis: Para la gente que está preocupada, y ése es siempre el primer instinto que tienes en Internet, por: "¿Vais a tirarlo todo? ¿Vais a hacer que mis cómics no valgan nada?". Aunque nunca nunca jamás he hecho eso, reitero una vez más que nunca lo haría.

Lo primero es que soy un gran fan de todo lo que ha pasado con el personaje durante los diez últimos años o así, de modo que aunque tuviera ese horrible interés en deshacerme de ciertas cosas, no lo haría porque creo que lo que **Kieron** [**Gillen**] hizo y lo que **Tom Taylor** hizo y lo que **Matt** [**Fraction**] hizo es algo muy especial. Lo que he hecho es que he seguido el ejemplo de **Joss Whedon** en ***Astonishing X-Men*** y me he lanzado al personaje como si fuera el primer episodio de una nueva temporada de estos personajes. No se tira nada, pero todo lo que no le conviene ahora mismo se descarta. Y con eso tienes la oportunidad de introducir un nuevo villano y algunos villanos clásicos, nuevas relaciones y algunas relaciones clásicas, y sorprendentes relaciones nuevas con personajes que ya ha conocido en el **Universo Marvel**. Nueva armadura, nueva tecnología, un nuevo estado mental para un futurista que ha encajado algunos golpes y se está reajustando en su agenda como superhéroe. Todas estas cosas van a ir surgiendo durante los próximos meses.

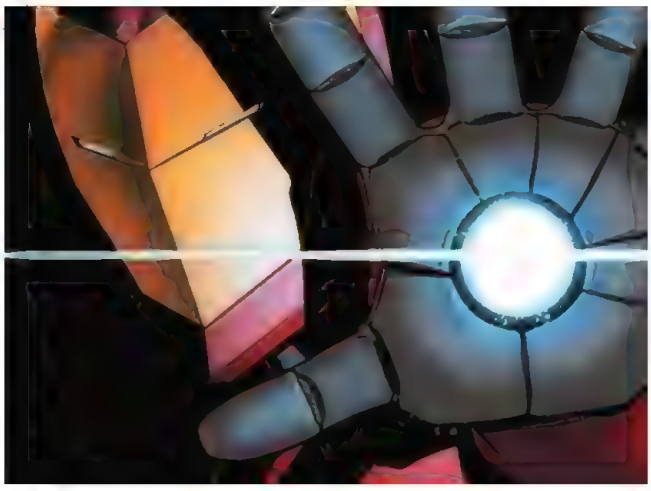
Marvel: Hablando de eliminar cosas, algo de lo que se ha hablado es de que Tony no será tan rico como antes.

Brian Michael Bendis: Lo primero de todo es que hay ricos y ricos. Aunque **Tony** no sea tan rico como antes, seguirá siendo más rico que tú y yo. De vez en cuando, y creo que casi todo el mundo estará de acuerdo, le guste o no, cuando tienes un personaje con una cantidad incalculable de dinero, casi todo lo que pase en la historia se puede arreglar. Como: "¿Ah, que ha derribado la Torre de **Los Vengadores**? Pues os firmo un cheque". Y yo he sido culpable de eso. O: "¿que la armadura ha volado por los aires? Bueno, pues me hago otra". Eso quita parte del riesgo. Quiero que **Tony** esté preocupado de verdad por si su armadura es destruida, porque no sabría qué hacer entonces. Y no quiero llevarlo a un nivel **Peter Parker**, en plan "no me puedo permitir mis lanzarredes", pero el dinero no debería comprarle una salida de todos los problemas excepto los que amenazan su vida, como que **El Mandarín** lo esté estrangulando. Me gustaría escribir algo más interesante.

También creo que el dinero estorba en algunas relaciones. Creo, y **Mark Waid** está de acuerdo, que es un **Vengador** más interesante cuando no está firmando los cheques. Ahora tiene que juzgar sus relaciones tal como le vienen y habrá momentos en que dirá: "Te firmo un cheque, pero se acabó. No tengo más cheques". Cosas como ésa, o "tengo que vender una armadura si quieres hacer eso". Da más valor a las situaciones, más tensión, pero al mismo tiempo, si quiere salir a cenar va a comer mejor que tú y que yo. Va a seguir viviendo el estilo de vida de **Tony Stark**. No va a compartir piso.

Marvel: Imagina una comedia de colegas con él y Steve Rogers teniendo que vivir juntos.

Brian Michael Bendis: Sería genial. Él y **Steve Rogers** estarían muy bien, o él y el **Hombre-D**, que se ha comido toda la mantequilla de cacahuete. La verdad es que me parece una propuesta genial. A lo mejor dejo todo lo que llevo hecho y me pongo con eso.



Marvel: Estabas hablando de todo lo que ha pasado durante los diez últimos años y una de las cosas más importantes que salió de la etapa de Kieron es que Tony era adoptado. Has hablado antes de cómo quieres explorar eso. Has hablado en público del hecho de que tu esposa y tú también habéis adoptado niños y sentía curiosidad por saber si eso te daba una visión más personal para entender el personaje y su vida a partir de tus propias experiencias.

Brian Michael Bendis: Una gran parte de mi vida durante los ocho últimos años ha estado relacionada con la adopción y todas sus diversas facetas, culturales, sociales y psicológicas. Dos de mis cuatro hijos fueron adoptados, uno fue una adopción internacional, el otro fue una adopción doméstica. Ambos tienen historias muy interesantes y singulares que son diferentes, pero las semejanzas son interesantes. Incluso en esta tierna edad, es interesante ver cómo responden a la idea de que a medida que se hagan mayores intentarán entender quiénes son en el mundo. Pero partiendo de una base de tener unos padres que los adoran y no tener que preocuparse por eso. Hemos vivido una verdadera aventura en nuestras vidas al adoptar a estos críos, y cualquiera que haya adoptado o haya sido adoptado sabe exactamente de lo que estoy hablando, no es una tarea pequeña.

Tanto en los cómics como fuera de los cómics me han propuesto producir novelas gráficas sobre esta experiencia, y no lo he hecho, aunque tengo algunas buenas historias que contar, porque pensé que lo último que necesitan estos críos es que los venda de alguna manera. Forman una parte enorme de mí y quién soy y mi experiencia vital y ese conocimiento modela gran parte de lo que hago de una forma sutil, de modo que cuando **Kieron**, sin ninguna influencia en absoluto por mi parte, reveló esto sobre **Tony Stark** y luego lo dejó para que lo continuase el siguiente... si había alguna duda en mi mente de que tenía que escribir a **Tony Stark**, ahí se resolvió. Porque ahora puedo coger toda esta experiencia vital y toda esta experiencia psicológica sobre esta cosa tan especial y aplicarla a un personaje de ficción de una forma muy, muy divertida e interesante, sin hacer ningún daño psicológico a mis críos. Todo ese daño llegará en otras formas luego, cuando lean mis cómics, pero no directamente.

Hemos llegado al punto en que mi hija mayor tiene edad suficiente para saber que escribo ***Powers*** y decirme: "¿Qué pasa con esto? ¿Qué pasa con este cómic que no puedo leer?". Y yo le digo: "Ah, ya estamos. Bueno, a veces los adultos piensan cosas de adultos..." El caso es que aquí había una oportunidad y a veces en la vida sientes que te han entregado un puñado de experiencias y que, como autor, tienes un reloj delante de ti que te exige que uses esas experiencias. Esto no va a ser un rollo larguísimo sobre la adopción, pero esto abrirá una puerta para **Tony**. Lo veo en mis críos. Los veo preguntándose: "¿Quién soy? ¿Qué hago aquí? ¿Por qué estoy aquí y no allí?". **Tony**, como adulto... los adultos también pasan por esto, se va a enfrentar con el tema y es algo que podría desviar su rumbo, y eso es fascinante. Tal vez descubra cosas sobre sí mismo de las que no se sabía capaz.

Qué cosa tan divertida de hacer. Y me resulta aún más especial porque no fue idea mía hacerle esto. Le pasó antes de que yo llegara. Resulta mucho más orgánico, como si fuera algo que debo hacer. Estoy entusiasmado. Sé que la gente va a buscar respuestas rápidas sobre este tema. No es una historia de respuestas rápidas. La gente que ha pasado por esto, la gente que conoce a personas que han pasado por esto, sea como padres o como hijos, sabe que es todo un viaje que te forma el carácter. Eso no se liquida en 20 páginas.

Quiero hablar, si se me permite, de **David Marquez** y **Justin Ponsor**. Si hay alguna razón para comprar esta serie, son ellos. A lo largo de mi carrera he tenido un asiento en primera fila desde donde he visto a muchos dibujantes encontrar su momento de una manera verdaderamente mágica. Como fans, lo hemos visto, pero como guionista, no hay nada más especial que ver cómo alguien que ya te gustaba sube al siguiente nivel y decide que este proyecto es el proyecto por el que le van a recordar y responde como debe. Desde la primera viñeta, y ya llevamos unos cuantos números acumulados, esta serie es tan hermosa y tan descriptiva de **David** como persona creativa y como artista y de su hambre y su deseo de dar a todo el mundo todo lo que tiene... **Justin** y él forman uno de los mejores equipos del cómic moderno. Así que encima de todo lo que estamos intentando hacer narrativamente, la historia está siendo contada visualmente de forma tan hermosa como cualquier cosa que se esté contando en los cómics ahora mismo.

Creo que **David** piensa que estoy exagerando, pero recibo tantos cumplidos de la redacción de **Marvel** sobre esta serie y se los transmito que él se cree que estoy mintiendo. Todo el mundo que lo ve es "¡Alucinante!". Creo que **Axel Alonso** dijo: "Siempre me gustó **David** pero no tenía ni idea de

que fuera capaz de hacer esto". Es un momento muy, muy especial para mí personalmente y para estos dibujantes. Sólo me alegro de formar parte del equipo porque es algo que yo compraría y al final de eso es de lo que se trata. El caso es que es una parte tan importante del conjunto que no quería dejar de mencionarlo.

Marvel: Cuando hablas de trabajar con tus colaboradores, en cierto sentido podríamos decir que casi te desafían a hacer las cosas de forma diferente. ¿Cómo funciona eso? ¿Sólo queréis sacar lo mejor de cada uno?

Brian Michael Bendis: Bueno, sí. Es diferente con cada uno. De esto hablo extensamente en mi libro. Creo que ocupa como un cuarto de "Palabras para imágenes". Cada colaboración es diferente y cada colaboración necesita cosas diferentes. He descubierto que para mí la magia procede de escribir algo muy específico para el dibujante. Ni siquiera escribo a menos que sepa quién va a dibujar el cómic y en este caso, con **David**, empezamos a trabajar juntos en *Ultimate Spider-Man* y me gustó lo que hacía. Me gusta arriesgarme y lo he hecho unas cuantas veces, y las recompensas son geniales. Con **David**, nos encontramos con alguien con quien durante el transcurso de **Spiderman** nos hicimos amigos, que no es algo que pase siempre. Hay personas que suponen que soy amigo de **Stuart Immonen**, cuando no le conozco en absoluto, pero hemos trabajado juntos tantas veces que la gente cree que lo somos. Pero **David** acabó mudándose a Portland, él y su esposa, y nuestras familias se han hecho muy buenas amigas. Su esposa y mi hija son las mejores amigas y creativamente nos conocemos el uno al otro de manera muy íntima. Yo sé lo que le entusiasma, sé lo que le impulsa.

Además de intentar escribir algo muy especial para su singular talento, que es mi objetivo número uno, intentar escribir algo con lo que sienta que tal dibujante lo va a partir y escribir explotando sus puntos fuertes y todo eso, conozco muy bien lo que quiere conseguir y cuánto me necesita en ese aspecto. Sólo necesito apuntarle en determinadas direcciones y dejar que se vuelva loco. Cuando eso da sus frutos, es el mejor. De verdad que lo es. Y cada relación es diferente. Ésta en concreto es sólo una cuestión de caernos muy bien el uno al otro y estar en la misma onda al respecto de lo que deberíamos hacer y que el personaje esté ahí en el momento en que más lo necesitábamos. Ya es que ni me importa si le gusta a alguien más, porque estoy teniendo una experiencia profundamente positiva entre bastidores. Hay algunas personas verdaderamente maravillosas en este negocio y **David** ha resultado ser una de ellas. Me siento muy, muy orgulloso de nuestra sociedad y de lo que se avecina. Las ventas garantizan que podremos continuar a largo plazo y darlo todo y estamos deseando poder hacerlo. Estamos deseando hacer una gran etapa.

Marvel: ¿Algo más que quieras mencionar?

Brian Michael Bendis: Creo que la palabra del momento es "nuevo". Vamos a ver algunos personajes secundarios nuevos a lo largo de la serie, no desde el primer momento, pero sí durante los primeros números. Vamos a conocer nuevas personas, relaciones, nuevos villanos, nuevos poderes, nueva tecnología, pero todo eso con **Tony** siendo el **Tony** que nos gusta. Estoy deseando añadir juguetes al repertorio y ampliar la galería de villanos y aumentar su grupo de amigos y la gente con la que trata.

¡Sigue sintonizado con **Marvel.com** para las últimas noticias sobre **Iron Man** y compra una copia de ***Invencible Iron Man***! ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

Desde sus inicios en los ya lejanos años sesenta, la editorial **Marvel** fue muy innovadora al tratar de enfocar su universo de superhéroes como un reflejo de la sociedad. Los autores buscaban principalmente la implicación personal y emocional de los lectores, realizando críticas políticas o sociales, reflejando preocupaciones de la época en las pintorescas páginas de sus coloridos personajes. Es por ello que destacó la etapa de *The Amazing Spider-Man* de **Stan Lee**, **Gerry Conway**, **John Romita Sr.** y **Gil Kane**, con un **Peter Parker** con problemas económicos, amigos que se alistaban para ir a la guerra, otros que caían adictos a las drogas, políticos que con la excusa de la "seguridad" ponían leyes excesivamente restrictivas o muy convenientes para ellos, etc. Por no hablar de los mutantes y sus problemas como especie buscada o juzgada solo por el mero hecho de existir. O la "blaxploitation", tan bien reflejada en los setenta gracias a personajes como **Power Man**, **Misty Knight** o **Pantera Negra**, entre otros. Incluso se permitieron matar a uno de sus personajes más célebres para mostrar que nadie es inmune al cáncer con "La muerte del Capitán Marvel", obra de **Jim Starlin**.

Resumiendo, que la editorial fue muy interesante durante un largo tiempo gracias a su rico subtexto y muy dinámica mostrando personajes nuevos según convenía a sus intereses argumentales.

Sin embargo, durante la muy poco celebrada década de los noventa se perdió gran parte de la capacidad crítica que antaño hizo tan especial a este universo, los autores parecían más preocupados por el grado de espectacularidad de sus cómics o el nivel de sufrimiento que debían padecer sus personajes, tanto que prácticamente olvidaron la importancia de la representatividad social que hacía destacar a la editorial años atrás. No fue hasta la entrada del nuevo siglo que se recuperaría, y con mucha fuerza además, toda esa preocupación social. Se podría citar numerosos ejemplos, pero destacó notablemente el famoso crossover "Civil War" y la línea **MAX** para adultos que abanderó la caída del ya olvidado **Comics Code Authority**, con títulos tan notables como la etapa de ***Punisher*** de **Garth Ennis** o ***Alias*** de **Brian M. Bendis**. Se podría decir que la editorial nunca se había mostrado tan crítica en toda su historia como lo ha sido en la primera década del siglo XXI. Sin embargo, todavía faltaba algo importante.

Y es que parecía que **La Casa de las Ideas** se había quedado irremediablemente anclada en sus personajes estrella más populares. No es que no se creasen nuevos (como ejemplo más que loable están los **Runaways** de **Brian K. Vaughan**, que no corrieron la suerte que merecían), pero siempre a la sombra de los **Vengadores** principales o los **hombres-X** más importantes y representativos. No era fácil poner en primera línea a las nuevas creaciones, y los de siempre, cada vez más adultos, respondiendo a un patrón de varón caucásico occidental en el 90% de las ocasiones debido a que así era el lector predominante cuando fueron creados, no resultaban ya demasiado atractivos para jóvenes que pedían un grado de implicación personal mayor en sus lecturas. En otras palabras, se sentía

como si las minorías se mantuvieran en una especie de gueto, y no de una forma demasiado estable.

Entonces llegó **Miles Morales** y el tablero de juego cambió.

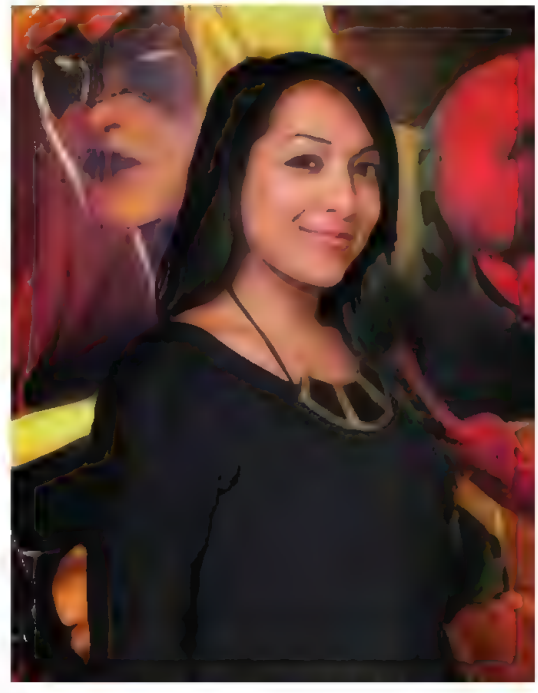
Lo curioso es que se trata de un personaje creado dentro de la línea **Ultimate**, que no transcurría en el universo canónico de la editorial, pero supuso un revulsivo que funcionó tan bien que se ha convertido en un referente muchas veces imitado estos últimos años. Toda una proeza, dado que hablamos de una creación con apenas cuatro años de existencia. Pero tampoco es la primera vez que otro personaje adopta la identidad de un superhéroe conocido sustituyendo al original. Numerosos son los ejemplos que hemos podido ver estas últimas décadas, tanto en **Marvel** como en la competencia. Entonces, ¿qué hizo destacar a **Morales** por encima del resto?

Ms. Marvel ha ganado el Premio a la mejor serie del Salón de Angoulême de 2016

Primero, se trata de un adolescente de ascendencia afroamericana y latina, lo que le confirió el terrible apodo de "el **Spiderman** negro", que por desgracia todavía reverbera por los foros de Internet. Pero su creador, **Brian M. Bendis**, se preocupó por hacerlo único y diferente, gracias a esas características y a muchas otras. Le otorgó una personalidad y un entorno lo suficientemente interesantes por sí solos como para desmarcarse por completo de su predecesor, sin tratar de imitarlo más allá de lo esencial, que en este caso es el muchas veces remarcado sentido de la responsabilidad de los **Parker**. Aparte, su inexperiencia resulta irónicamente refrescante, se siente como si la situación le superara la mayoría de las veces y que podría ser vencido muy fácilmente. Una sensación que parecía haberse perdido en cómics normalmente protagonizados por esos veteranos adultos más que curtidos en mil batallas. Ha sido tal el inesperado éxito de este nuevo trepamuros que incluso ha sido adaptado en la serie de animación televisiva y ahora va a dar su salto al universo original en los cómics tras la cancelación definitiva de la línea donde nació. En consecuencia, ha sido el germen de muchos cambios que desde entonces ha llevado a cabo la editorial con bastante osadía, justo en tiempos donde se la acusa infundadamente de depender demasiado de los movimientos del departamento cinematográfico.

El joven **Miles** abrió la veda, animando a editores y a autores por igual a atreverse a alterar notablemente colecciones que nunca antes habían tomado caminos tan diferentes como los que recorren en la actualidad. Y lo mejor es que lo han hecho de una forma bastante progresiva, concatenando tramas y subtramas con un desarrollo paulatino tan bien estructurado que mes a mes los cambios se hacían prácticamente imperceptibles. De tal forma que, pasado el tiempo, solo echando la vista atrás y comparando uno se da cuenta de lo mucho que ha cambiado el panorama. Tenemos ahora a **Carol Danvers** consolidada como la **Capitana Marvel** más icónica, a **El Halcón**, **Sam Wilson**, como **nuevo Capitán América**, una mujer de armas tomar empuñando el martillo **Mjolnir** desde que a **Thor** se le considerase indigno de tal honor, un joven de origen latino adoptando el rol de **Nova**, a **Laura Kinney (X-23)** tomando el testigo de **Lobezno** tras la muerte de éste, **Kate Bishop** siendo una **Ojo de Halcón** más en compañía del original en su propia serie, un **Loki** que se reinventa a sí mismo constantemente, un joven mecánico que cambió la moto por un bólido de carreras como nuevo **Piloto Fantasma**, otro chaval transformándose en un muy lúcido **Hulk** y un largo etcétera nada desdeñable de personajes que están continuando el legado de iconos clásicos, a la vez que ofrecen una diversidad mucho mayor dentro del catálogo editorial.

Y por si todo esto no fuera suficiente, habría que sumar los intentos por hacer destacar a los personajes nuevos de ***Jóvenes Vengadores*** o las series como ***Fuerza-V***, ***Agentes de SHIELD*** o la franquicia creada alrededor de los **Guardianes de la Galaxia**. Todo esto confiere a la editorial de un aspecto global que podría resultar desconcertante para el lector habitual, y más si éste ha evitado las colecciones donde se han fraguado los cambios a fuego lento. Lo mejor de todo este asunto es que las ventas responden adecuadamente y todavía no son visibles las muestras de agotamiento. De hecho ahora hay más series que nunca y con una variedad que era inimaginable hace años. ¿A qué se debe todo esto? A que depender de "lo de siempre" ya no es una opción, ahora **Marvel** apuesta por captar a todo tipo de lectores que busquen algo más de



Sana Amanat, cocreadora y editora de *Ms. Marvel*.

subtexto y variedad en sus lecturas, algo diferente con lo que sentirse identificados. Es por eso que las minorías, la reivindicación sexual y el feminismo están más en auge que nunca.

Lo que nos lleva a hablar del máximo exponente de toda esta nueva corriente: **Kamala Khan**, la nueva **Ms. Marvel**.

Teniendo en cuenta la cantidad de personajes nuevos que se han citado ya en este artículo y con **Miles Morales** como un precedente obvio de esta nueva ola, ¿por qué **Kamala** es el máximo exponente si nació prácticamente dos años después que el nuevo **Spiderman**? Ni siquiera su condición de musulmana es una novedad dentro de este universo superheroico, ya que existe desde hace años personajes mutantes como **Arena o Monet St. Croix** que comparten ese aspecto religioso. Es más, aunque adopta el apodo de **Ms. Marvel**, la muchacha lo lleva a su terreno, no es que intente imitar a **Carol Danvers** -la original- en nada específico que no sea su heroicidad. El traje solo respeta el símbolo del rayo, pero por lo demás es totalmente nuevo, al igual que lo son sus motivaciones, orígenes y poderes. Dicho esto, ¿qué es lo que tiene este nuevo personaje, para haber vuelto loco a medio mundo?

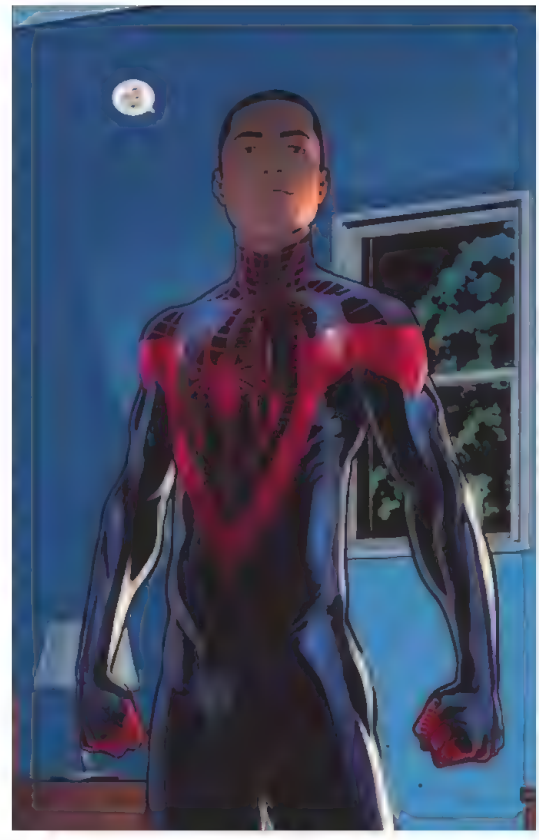
Una de las principales razones debe ser, sin duda, su naturalidad.

No importa de dónde provenga la muchacha, ni qué religión profese, aunque sean detalles que den juego en cuanto a lo interesante que pueda ser su propia vida personal. No, lo que es un triunfo incontestable en **Kamala** es su personalidad alegre, positiva y arrolladora. El gran acierto de su creadora argumental, **G. Willow Wilson**, es "dejar respirar" a su jovial personaje, permitirle tener voz propia y destacar por sí misma. Sin artificios, tan solo derrochando carisma y encanto, convirtiéndose en la referencia de muchas lectoras, el amor de algunos lectores adolescentes y en "la hija que siempre quisimos" para los más mayores. Desde el primer momento en que ella es consciente de sus peculiaridades y de su condición como mezcla de minorías sin ser ningún tópico único claro, reaccionando como si se sintiera como la persona más solitaria del universo, desde entonces sientes que quieres protegerla y hacerle creer que no está en absoluto sola, que todo eso la convierte en alguien especial. En otras palabras, se siente real, sus problemas se convierten en los tuyos, ni siquiera el propio **Peter Parker** nos transmitía esa sensación en sus primeros años, cuando estaba limpio de polvo y paja, aunque sus autores buscasen una intención similar.

Todo esto no es en absoluto fácil de conseguir, y sus autores lo logran con una destreza que hace que parezca más sencillo de lo que realmente es. Porque, después de todo, esta nueva **Ms. Marvel** es prácticamente una extensión de **Sana Amanat**, la editora que promovió la idea junto a **Stephen Wacker**, ya que nació a partir de una serie de anécdotas de la infancia de ésta. Muchas cosas tienen en común la antaño editora de *Ms. Marvel* y *Ultimate Spider-Man* (como podéis ver, el ciclo se cierra) con esta simpática superheroína de origen paquistaní de Nueva Jersey, y pocas son casuales. **Gwendolyn Willow Wilson**, encantada con la idea que le propusieron estos editores, aportó unas cuantas peculiaridades más al personaje. Dicen que los autores deben escribir sobre lo que conocen, y es por eso que **Kamala** se siente tan "viva", dado que existe a partir de vivencias personales y no de una serie de tópicos comunes en la ficción. Es una "rara avis" en el *comic book* más comercial, dado que este tipo de personajes tan particulares, más propios de un fanzine o un cómic independiente, no suelen ser creados con tanta asiduidad en estas edito-

riales más consolidadas, ya que suelen depender más de las cifras de ventas que de las inquietudes artísticas de sus autores. **Kamala**, sin embargo, es el ejemplo de que ambas cosas se pueden conseguir si se tiene la suficiente destreza.

Kamala destaca entre todos los personajes de esta nueva ola por muchos motivos, pero el que su familia sea genuinamente musulmana es uno de los más secundarios. Es cierto que es un tema tratado siempre con una muy agradecida crítica sin perder jamás el respeto, como parte de un trasfondo que queda relegado en una faceta más de nuestra protagonista, siendo mucho más importante realmente su condición como heroína y preocupada luchadora social. En este aspecto, incluso se preocuparon por evitar los convencionalismos más habituales que hayamos visto antes en el género para reflejar a los musulmanes. No vieron necesario que llevase un *hijab* (que otra secundaria de la colección sí lleva) para resaltar lo obvio, siendo su propio traje de superheroína (influenciado por un tipo de vestimenta habitual en Asia del Sur y Asia Central llamada "Salwar kameez") lo que más deja entrever su cultura. El detalle más destacable, sin embargo, se encuentra en la naturaleza de sus poderes, que la alejan notablemente del canon sexualizado habitual de sus compañeras de "profesión". **Kamala** es polimórfica, puede agrandar, expandir o deformar partes de su cuerpo de la forma más "cartoon" imaginable. Es visualmente graciosa y delirante, de un modo que el resto de sus compañeras de oficio no es habitual que sean, ya que éstas por lo general parecen más preocupadas por lucir bien y ser unas excelentes pero nada memorables modelos de pasarela. Con esta chica, tanto **Willow Wilson** como el muy inspirado **Adrian Alphona**, no buscaban que sus lectoras envidiasen y anhelasen su hermosura, sino más bien que



quisieran ser como ella, de un modo menos superficial: heroica y comprometida con el bienestar del mundo y de todo lo que le rodea. No se precisa de más.

En otra época cualquiera habría pensado que esta colección no duraría, que sería relegada al ostracismo en poco tiempo, sin una posibilidad clara de relanzamiento. Así ha ocurrido con muchos personajes nuevos en las últimas décadas, pero lo cierto es que parece que a **Kamala** y a su creadora todavía les queda mucho fuelle. No solo porque ya llevan más de una veintena de números a sus espaldas y cuentan con el respaldo de una editorial cada vez más comprometida en la representación de minorías, sino porque es una serie que ha sido nominada al **Eisner**, ganadora de un premio **Hugo** y, en el momento en que se escribe este artículo, ha logrado hacerse con el premio a la "mejor serie" en el **Festival de Angoulême** de 2016. No son pocos galardones para un cómic hecho con pocas expectativas y sí mucho corazón. Y es que a veces da la sensación de que no se necesitan tantas pretensiones para conectar con el público con una obra, sino simplemente contar una historia cercana con la que se entable una conexión a través de guionista, personaje y lector.

Vivimos tiempos interesantes para la editorial. Si algo han demostrado **Kamala Khan**, **Miles Morales** y el resto de nuevos personajes que parecen haber venido para quedarse de una manera u otra es que hay que tratar de conseguir una reacción en la gente y asumir los riesgos. De otra forma, solo cabe "morir" en la irrelevancia. Así que esperemos que **Marvel** siga así de revolucionaria durante muchos más años. ■

DAVID MARQUEZ SACA BRILLO AL INVENCIBLE IRON MAN

POR BEN MORSE

¡EL DIBUJANTE DE ULTIMATE SPIDER-MAN SE PREPARA PARA DAR EL GRAN SALTO AL FRENTE DE LA NUEVA Y DIFERENTE MARVEL!

David Marquez ha causado un gran impacto con cada personaje y concepto que ha tocado desde que debutó en **Marvel** reimaginando a la **Primera Familia** de **La Casa de las Ideas** en *Fantastic Four: Season One*, en 2012. Ahora, este dibujante redefinirá un icono de la cultura pop, colaborando en *Invincible Iron Man* con **Brian Michael Bendis** para convertirla en la serie insignia de la iniciativa por una Nueva y Diferente **Marvel**.

¡Hablamos con **Marquez** sobre la transición desde el ***Universo Ultimate***, mantener a **Iron Man** a la última en tecnología, los nuevos villanos que tiene reservados para **Tony Stark**, y mucho más!

Marvel: La semana pasada hablé con Brian, y quería empezar contigo desde el mismo punto en el que empecé con él, hablando sobre Iron Man mismo. Como fan, ¿cuál fue tu primer contacto con Iron Man o Tony Stark?

David Marquez: Nunca fue una serie que leyera mucho cuando era un crío y fan de los cómics a principios de los noventa. Vi algunos cómics suyos por aquí o por allá. Recuerdo cuando salió **Máquina de Guerra**, ésa fue la historia que leí. No fue hasta el ***Universo Ultimate*** y las películas que me metí de verdad en el personaje.

Marvel: De manera que tienes una perspectiva fresca.

David Marquez: ¡Sí! Me encanta la etapa de "Extremis" de **Warren Ellis** y **Adi Granov**. Fue entonces cuando empecé a leerlo otra vez. Leí buena parte de la etapa de **Matt [Fraction]**. Para prepararme para este proyecto, me releí todo el material básicamente desde **Warren Ellis** hasta *Superior Iron Man*.

Marvel: ¿Qué tiene el personaje que te llamó la atención entonces después de que te interesara sólo periféricamente durante años?

David Marquez: Para mí, creo que fue una combinación de un par de cosas. Por un lado, un diseño que hacía que el personaje volviera a ser sexy y atractivo, porque que creo que durante años, desde el **Iron Man** clásico, había pasado por versiones en las que no parecía que tuviera un diseño icónico o definitorio. No lo digo como crítica hacia los dibujantes, pero no fue hasta que **Adi** llegó y clavó un *look* que le hizo parecer moderno y fresco y molón. Así que tienes que tener la imagen. Y además tienes que reorientar a **Tony** como un futurista en oposición a un industrial. Creo que todo eso junto hizo que **Tony** fuera un personaje realmente significativo para el público moderno. Y resulta obvio que también la interpretación de **Robert Downey** en *Iron Man*; no hace falta decir que su **Tony** es en gran medida nuestro **Tony** ahora.

Marvel: Me habías dicho una cosa interesante, especialmente porque eres dibujante y diseñador, y fue que me dijiste que "Adi lo hizo más estilizado". Porque el caso es que se supone que Iron Man tiene que parecer tecnología punta. Eso es difícil de hacer. Podías trampear en los sesenta y los setenta, cuando era más un rollo de ciencia ficción. Pero cuando llegamos a los noventa y más allá, y hay más tecnologías que utilizar, y los dibujantes tienen más maneras de hacer que las cosas tengan

un toque tecnológico, hizo falta que llegara Adi para dejar claro que "así es como tiene que ser Iron Man". Porque se supone que tiene que tener aspecto de estar un poco más allá de todo el mundo, ¿no?

David Marquez: Sí, totalmente. [El diseño de **Adi**] tiene mucha influencia del anime, el manga y la ciencia ficción todo junto. Que también son en gran parte mis influencias. Pero él encontró la sinergia precisa entre esa estética y el diseño básico de **Iron Man**; era un poco más agresivo, a falta de un término mejor, porque no parecía que llevara una lata puesta de sombrero. Tenía bordes y una silueta muy agradable y definida. Eso es ver a alguien que es producto de una nueva estética intentando interpretar un diseño de esa nueva estética.

Marvel: ¿Cuándo supiste que te ibas a trasladar de Miles Morales a *Invincible Iron Man?*

David Marquez: Creo que cuando se empezó a planificar todo lo de ***Secret Wars***. Me había mudado a Portland dos años antes, así que **Brian** y yo vivimos en la misma ciudad. Nos juntamos, si no todas las semanas, sí bastante a menudo. Nos juntamos con nuestras familias para salir y cenar y esas cosas. Y cada vez que sale una gran novedad de las reuniones o las cumbres creativas que me afecta a mí o a nuestra sociedad profesional o lo que sea, hablamos de lo que significa seguir trabajando como equipo. Somos tan buenos amigos y colaboradores que queremos asegurarnos de que esta colaboración siga funcionando. Así que en determinado momento quedó claro que el título *Ultimate Spider-Man* se acabaría. Y empezamos a hablar de qué otras posibilidades había, y surgieron una diversidad de cosas. Cosas de **La Patrulla-X** o de otro tipo, pero nadie tenía nada comprometido todavía. **Brian** mencionó que [el editor] **Tom [Brevoort]** quería, desde hace mucho tiempo, que él escribiera **Iron Man**. Estaba dudoso y yo también estaba dudoso porque ninguno de los dos sabíamos si teníamos una visión clara del personaje. Estoy seguro de que él describiría más o menos los mismos acontecimientos, en los que a medida que pensaba más en ello y miraba la etapa de **Kieron [Gillen]** y todo el tema de la adopción, fue encontrando un gancho para la historia. Y a medida que él se fue entusiasmando con el tema, yo me fui entusiasmando cada vez más con esta oportunidad.
Si tienes la oportunidad de trabajar en un título que tenga antes un enorme atractivo general, pero también es una serie de equipo... por mucho que adore las series de equipo, por más que adore **La Patrulla-X**, las series de equipo son una lata de dibujar. Y no quiero decir que dibujar tecnología no vaya a ser una lata de dibujar, pero si tengo el control del diseño, voy a diseñar cosas que quiera dibujar. Pero cuando **Brian** se entusiasmó con **Iron Man**, tal vez hacia finales del año pasado, cuando estábamos terminando los últimos episodios de **Miles Morales**, empecé a hacer bocetos. En ese momento no estaba cerrado en cuanto a historia, pero me puse a hacer bocetos y **Brian** y yo nos lanzamos ideas el uno al otro respecto a lo que haríamos con el personaje y qué haríamos con el diseño, los poderes... esas cosas.

Después de un mes, llegué a un boceto básico de lo que se convirtió en el diseño del casco actual. A él fue lo que le atrapó. Queríamos avanzar hacia un diseño que continuara a partir de lo que **Adi** había hecho, pero que no fuera derivativo de su trabajo. Gran parte del diseño en el que se basaba **Extremis** es un diseño precioso, maravilloso. Pero han pasado cerca de 10 años; así que la cuestión es si podemos hacerlo avanzar de manera que podamos hacer un homenaje al diseño, pero que al mismo tiempo el personaje tenga un aspecto fresco y chulo. Y en esto fue en lo que me centré, y en lo que **Brian** se centró. Y ya estábamos dentro. **Tom** había estado a la espera hasta ese momento, pero después de que comentáramos la forma en que queríamos explotar el concepto, dijimos: "vale, **Tom**. Ésta es la idea, ¿qué te parece?". Y salimos a toda mecha.

Marvel: Interesante. Brian dijo lo mismo en gran medida, y parece que además de diseñar la armadura, estás teniendo mucha participación en la narración, lo cual es guay. Estáis colaborando de forma completa.

David Marquez: Por supuesto. Siempre lo comparamos con un proyecto propiedad de los autores, porque se parece mucho...

Marvel: [Risas] El proyecto propiedad de los autores de perfil más alto jamás creado.

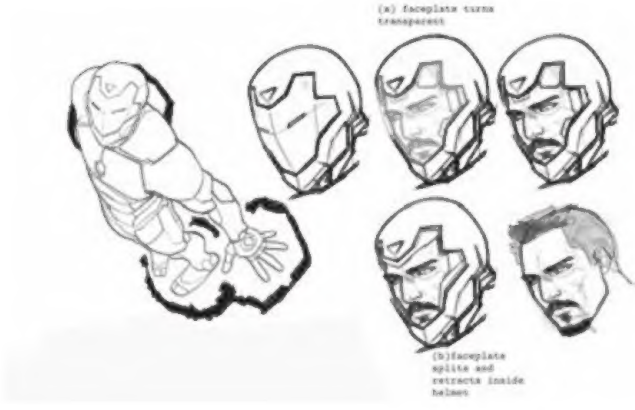
David Marquez: [Risas] Exacto. Éste es el personaje totémico de **Marvel**. Lo tratamos como si fuera nuestro, es decir, que estamos invirtiendo gran parte de nuestra personalidad creativa en el proyecto. Hemos hablado mucho –**Tom**, **Brian** y yo– de que queremos añadir nuevos villanos y relaciones románticas. **Brian** dijo que empezara a dibujar y a ver qué salía. La relación romántica fue lo primero que hice. El primer boceto que hice para ella me llevó a cuál podría ser su historia; nada concreto, sólo ideas generales que pensé que eran estimulantes o interesantes. El villano fue igual. Estaba intentando pensar cuáles podrían ser sus puntos fuertes y sus puntos débiles, cómo habría sido este villano en el pasado, qué podría aprovechar de eso o cómo sacar una bonita contrapartida a partir de poderes diferentes que complementarían o se opondrían a lo que se le da bien a **Tony** o lo que han hecho bien los villanos del pasado. Hice una serie de bocetos con conceptos muy básicos, se los enseñé a **Brian** y nos encantaron ciertos aspectos, y quise ajustar otros aspectos. Sea como sea, es una dinámica muy fluida la que tenemos entre los dos. Yo ideo sobre el papel, se lo ense-

ño, y luego él tira para adelante con eso y me da más ideas. En ese aspecto ha sido una colaboración muy estrecha de un modo que ha resultado increíblemente gratificante y que ha hecho que este proyecto sea realmente singular entre las experiencias que he tenido hasta el momento.

Marvel: Como decías, la clave para hacer que la imagen de Iron Man funcione es la armadura; hacerla de tecnología punta, que parezca algo del mañana. Como dijiste, Adi Granov lo clavó en 2004, pero eso fue hace una década. En 2015, ¿qué significa esto cuando diseñas una nueva armadura? ¿Cómo creas algo que parece del mañana, hoy?

David Marquez: Es algo con lo que espero haber hecho un trabajo lo bastante bueno. Para mí lo más importante es que quería que se pareciese más a **Iron Man**, pero que no fuera excesivamente derivativo de ningún diseño que hayamos visto antes. En gran parte eso se concreta en un par de elementos específicos de la armadura que están en primer plano, la placa pectoral y el casco. Jugué con ellos, intenté documentarme sobre la historia de la armadura –qué aspecto han tenido, qué tienen en común y qué no– y por lo general la placa pectoral sólo viene en dos formas diferentes, círculos o triángulos. Así que sabía que quería hacer algo con eso, pero ¿qué más se podía hacer? De todas las posibles formas diferentes, los hexágonos son diseños muy hermosos, una pequeña figura con seis lados. Y eso me dio la idea de jugar con ángulos más duros en oposición a curvas suaves. Así que ahora me puedo permitir ser un poco literal al decir que es una tecnología tan punta que te corta.

Quería que la armadura fuera sencilla. Creo que el diseño minimalista normalmente se entiende como futurista en oposición a lo que es excesivamente recargado. Quería líneas claras, bordes afilados, y para la máscara misma, su esencia llegó con la idea de que la armadura se puede transformar y convertir en cualquier cosa cuando lo requiere la situación. Así que en principio tenía la idea de que llevara una máscara facial transparente. ¿Cómo sería eso? ¿Cómo funcionaría esa tecnología? Y la idea de una máscara



transparente convirtiéndose en el diseño que es ahora, que es como una pieza sólida delante de las dos ranuras de los ojos, y los bordes afilados. Creo que la esencia de eso era que quería algo que tuviera formas afiladas e interesantes, que no fuera aparatoso. Quería líneas limpias. Algo que evocara la sensación de sencillez sofisticada. Tal vez me haya excedido. Espero que cuando la gente lo vea reconozca a **Iron Man**, pero como nunca lo has visto antes.

Marvel: Algo que has mencionado es que es una armadura adaptativa. El aspecto que tiene en la portada del número uno no es el aspecto que va a tener en cada página porque puede introducir diferentes elementos. Puede adaptarse y tomar elementos de armaduras pasadas o de armaduras que no ha usado antes e injertarlos aquí y allá. ¿Cuánto has jugado hasta ahora con eso, y cuáles son algunas de las cosas que quieres hacer aprovechando esa capacidad?

David Marquez: Hice una serie de bocetos que mostraban las diferentes versiones a través de las cuales podía pasar la armadura. Revisé un montón de material de referencia que no procedía de los cómics. Una gran influencia sobre el diseño fueron los Lamborghinis y los Ferraris modernos; los coches deportivos; mirar ejemplos modernos de diseños mecánicos de aspecto interesante. También tuve en cuenta coches, armas y arte conceptual de películas, videojuegos y anime. Eso también encajaba con la idea de cómo funcionaban estas otras armaduras. Viendo algunas de las cosas que **Iron Man** siempre está haciendo, como viajar al espacio... ¿cómo sería una plataforma orbital para eso? ¿Cómo sería un **Hulkbuster** o un levantador de pesos? ¿Cómo sería una versión básica? Muchas de estas son versiones de cosas que hemos visto antes. ¿Cómo podemos tomar esa estética y agrandar ciertas partes, y encoger otras? Si su forma básica es muy sencilla, ¿hay versiones que comprendemos que puedan tener mucha complejidad, con partes móviles y demás?

Lo que realmente me encanta del concepto básico de esta especie de aspecto de Transformer/navaja suiza de la armadura es que permite mucha libertad creativa. Para mí, cualquier otro artista que quiera dibujar **Iron Man** puede dibujar **Iron Man**. Sí, aquí hay una idea básica, pero dada la naturaleza de la batalla o la situación en la que quiera que se haya metido, te puedes dejar llevar. Siéntete libre de dibujarlo como te salga de las narices. A lo mejor se puede convertir en un jet, ¿quién sabe? Creo que la libertad creativa te permite jugar mucho con la página cuando estás dibujando y ves lo que te va saliendo.

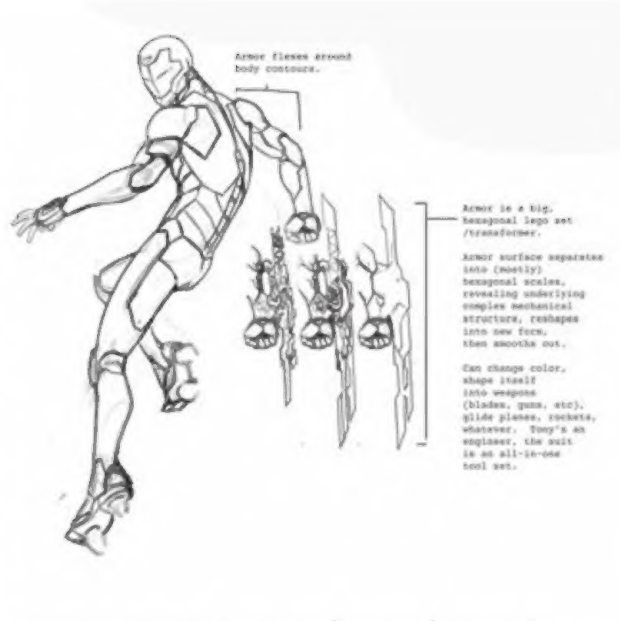
Marvel: Muy bien, ¡villanos! En cuanto a ideas conceptuales generales, ¿qué clase de material te entusiasma en lo referente a los malos y los desafíos que plantean?

David Marquez: Para empezar, ya he tenido la oportunidad de rediseñar algunos personajes existentes; va a haber personajes que conocemos y amamos que van a ser actualizados. Viendo algo como la etapa de **Matt** y **[Salvador] Larroca**, puedes ver que casi todos los villanos tecnológicos de **Tony** aparecen rediseñados. Eso ya se ha hecho y se ha hecho muy bien. Me encantaría darle un tiento a algunos de esos villanos clásicos de **Tony**. También quería ver qué nicho no se ha cubierto en lo referente a villanos. Si todos estos son villanos tecnológicos, ¿con qué villanos no tecnológicos podría tropezar, o mejor dicho, con qué villanos no blindados? Puedes ver a **Iron Man** contra la versión malvada de **Iron Man**. Lo hemos visto en **Iron Monger** y demás. Así que si el punto fuerte de **Tony** es la tecnología, se puede pensar que un villano cuyos poderes no sean tecnológicos sería un desafío enorme para él. Tenemos algunos villanos que se basan en la magia, otros que se basan en material orgánico en contraposición a material tecnológico. Hay que mirar qué nichos no se han cubierto. Así que en parte se trata de jugar con la tecnología, pero en parte también hay que pensar: "¿qué podemos hacer que se salga de lo esperado?". Supongo que para resumirlo, me gusta la idea de pensar a qué clase de villanos no se ha enfrentado **Tony** antes. E intentar utilizar eso como elemento de diseño para nuevos personajes.

Marvel: Muy bien, guay. Quiero salirme de Iron Man un momento y hablar de algo muy molón e impresionante que has hecho, que son los nuevos teasers de la Nueva y Diferente Marvel, en los que básicamente dibujas a todo el mundo. ¿Cómo salió eso?

David Marquez: En su mayor parte, se debe al hecho de que terminé [**Miles Morales**] y tenía un poco de tiempo libre. Me dijeron que podía hacer algunas portadas, lo que quisiera, y estaba abocetando todo esto de **Iron Man** para ir avanzando, pero ¿qué más tenía en el horno y qué estaba planeando para el futuro? No sé. Al día siguiente me llamaron y me dijeron: "oye, tenemos unas promos para los nuevos lanzamientos de otoño, si tienes tiempo para hacerlas". Y obviamente, me lancé al tema.

Me dijeron: "éste es el concepto básico". Era la oportunidad de dibujar a todos los personajes del redil **Marvel**. Una de las mejores cosas de trabajar en **Marvel** es que tienes una enorme escudería de personajes con los que jugar; la oportunidad de dibujar estos personajes, algunos de los cuales había dibujado antes pero la mayoría de los cuales no los había dibujado nunca, fue impresionante. Además, llegar a ver todos estos diseños que los demás dibujantes habían hecho para los personajes, como por ejemplo para el nuevo **Daredevil**, o para el nuevo **Spider-Man**, **Spider-Gwen**... casi todos los personajes tienen un nuevo elemento de diseño. Eso era


Armor flexes around body contours.
Armor is a big, hexagonal lego set /transformer.
Armor surface separates into (mostly) hexagonal scales, revealing underlying complex mechanical structure, reshapes into new form, then smooths out.
Can change color, shape itself into weapons (blades, guns, etc), glide planes, rockets, whatever. Tony's an engineer, the suit is an all-in-one tool set.

superemocionante. Luego me di cuenta de que tenía que dibujar 28 personajes. ¡Así que iba a tener que trabajar mucho, sí, pero fue la bomba! Pude hacer el diseño de la nueva **Lobezna**, así que eso fue divertido.

Marvel: Sé que es una pregunta de "a quién quieres más", pero ¿a quién disfrutaste más dibujando? Sé que te encanta dibujar a Miles Morales, pero ¿a quién disfrutaste dibujando que no hubieras dibujado antes?

David Marquez: Me gustó muchísimo dibujar a **Thor**. **Thor** fue la bomba. También fue divertido dibujar aquellos en los que pude intervenir en el diseño; tengo debilidad por **Miles**, **Spider-Gwen** también. Sinceramente, me lo pasé muy bien dibujando a las chicas.

Marvel: ¿Alguno te dio problemas? ¿Alguno de los personajes fue un desafío?

David Marquez: Sorprendentemente **Hulk**, un poco. Es sólo un tío grandote y musculoso, y a veces hacer que eso quede bien puede ser un desafío, pero creo que salió muy bien.

Marvel: Antes de que te vayas, qué es lo que más ganas tienes de que vea la gente cuando abra *Invencible Iron Man* ?

David Marquez: Sinceramente, por mucho que dibujar el rollo de acción y tecnología mole, una de las cosas que creo que **Brian** y yo hacemos mejor como equipo es el trabajo de personajes. Y en el primer número **Brian** ya viene a tope en el guión con personajes que son interesantes y complicados y conflictivos. Son tridimensionales desde la primera página en la que los lees. También intento dar la réplica en lo posible con el dibujo. Espero que la gente disfrute de una serie que va a ser tanto sobre **Tony Stark** como sobre **Iron Man**. ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com